



Mau-Mau (Schweizer Regeln) ist ein Kartenspiel für zwei bis acht Spieler, bei dem es darum geht, seine Karten möglichst schnell abzulegen. Die Namen und Regeln sind regional leicht unterschiedlich.

DIE SCHNELLE KARTEN-ÜBERSICHT

- **7:**
Zwei ziehen: Bei einer gelegten 7 muss der darauffolgende Spieler 2 Karten ziehen. Ausnahme: Er hat selbst eine 7 und will diese legen, dann wird die Anzahl der zu ziehenden Karten um 2 erhöht und der nächste Spieler ist an der Reihe. Hier gilt das gleiche Prozedere: bei erneut gelegter 7 erhöht sich die Anzahl der zu ziehenden Karten um 2, dies kann sich, sofern der Kartenstapel es erlaubt, unendlich fortsetzen. Legt ein Spieler keine weitere 7, so muss er die entsprechende Anzahl an Karten ziehen und ist anschließend selbst an der Reihe.
- **8: Aussetzen:** Bei einer gelegten 8 wird der darauffolgende Spieler übersprungen und der übernächste Spieler ist an der Reihe. Im Zweispieler modus bedeutet dies, dass der gleiche Spieler erneut an der Reihe ist.
- **9: Basiskarte:** Alle Karten der gleichen Farbe dürfen zusammen mit der 9 abgelegt werden. Die 9 muss dabei die Basis der Ablagekarten bilden und eine legal gespielte Karte darstellen. Nur die oberste Karte gilt als zuletzt gespielte Karte und wird für den weiteren Spielfluss berücksichtigt.
- **10: Replikator:** Eine abgelegte 10 ist als Replikator (Dublette der obersten Karte des Kartenstapels) anzusehen. Eine 10 kann damit fast auf jede Karte gelegt werden: z.B. auf eine 7 (als erneute „7“), in einer Damenrunde oder auch auf einen König zwischengeworfen. Die einzige Ausnahme: Die 10 darf nicht auf einen Buben gelegt werden („Bube auf Bube stinkt“, siehe Bube). Für den nächsten Spieler ist anschließend nicht die 10 relevant, sondern die Karte, die von der 10 repliziert wurde.
- **Bube:** Ein Bube darf unabhängig von seiner eigenen Farbe auf jede Farbe gelegt werden. Wird ein Bube gelegt, so darf der Spieler sich eine Farbe wünschen, diese muss bedient werden. Dabei gilt es zu berücksichtigen, dass kein Bube auf einen anderen Buben gelegt werden darf. („Bube auf Bube stinkt“).
- **Dame:** Normale Spielkarte, Ausnahme: Damenregel (s. § 9.1 Damenrunde)
- **König:** Normale Spielkarte, Ausnahme: Königsregel (s. § 9.2 Königsgelage)
- **Ass:** Legt ein Spieler ein Ass, so ist er erneut an der Reihe und muss wiederholt legen. Das Ass gilt dabei als zuletzt gelegte Karte. Kann der Spieler nicht erneut legen, so muss er eine Karte



ziehen und darf gegebenenfalls anschließend ablegen. Ass-Kombinationen sind möglich um die Farbe zu wechseln. Das Spiel kann nicht mit einem Ass beendet werden.

DER SPIELAUFBAU

Zu Beginn des Spiels wird der Kartengeber der ersten Runde bestimmt. Dieser gibt je dem Spieler 5 Karten aus. Ist dieser Schritt erfolgt, so nimmt der Kartengeber die restlichen, sich in seiner Hand befindlichen Karten und legt diese verdeckt als Stapel in die Spielmitte. Die eigenen Karten müssen während des gesamten Spiels möglichst für alle sichtbar auf der Hand gehalten werden. Nun muss sich der Kartengeber über die Gesundheit (= Spielbereitschaft) seiner Mitspieler erkundigen. Diese ist von allen Spielern wahrheitsgemäß zu beantworten. Danach wird vom verdeckten Stapel die oberste Karte umgedreht und abgelegt. Sie dient damit als das Fundament des Spielstapels (eine 10 gilt in diesem Ausnahmefall als normale 10).

Der erste, dem Uhrzeigersinn folgende Spieler, beginnt.

DER SPIELZUG

Ist ein Spieler an der Reihe, so muss er die oberste Karte des offenen Kartenstapels entsprechend der Kartenregeln (siehe Schnellübersicht) bedienen. Grundsätzlich gilt es dabei die Kartenfarbe und das Kartenbild zu beachten. Das bedeutet, dass abgesehen von entsprechenden Sonderfällen, nur Karten von gleicher Farbe oder gleichem Bild aufeinander gelegt werden dürfen.

ZIEL DES SPIELS

Punkte, das Ziel des Spieles sind Punkte. Um einen Punkt zu bekommen, muss eine Runde siegreich beendet werden. Mehr dazu in § 8 Schluss einer Runde. Diese Punkte wiederum können Privilegien verleihen. Je nach Punktemodel ist das Spiel nach einer festgelegten Anzahl an Siegen beendet, meist sind dies 100.

§ 1 ORDENTLICHER ZUG

Ein Spieler erhält das Spielrecht sofort nach Abschluss eines ordentlichen Zuges des ihm vorangegangenen Spielers. Solange der Spieler sich im Besitz des Spielrechts befindet darf er legale Karten von seiner Hand auf den Spielstapel legen. Mit der Ablage der letzten legalen Karte endet der



ordentliche Zug und das Spielrecht geht auf den folgenden Spieler über. Muss ein Spieler aussetzen, so erhält er kein Spielrecht und befindet sich dementsprechend in keinem ordentlichen Zug. Hat ein Spieler die Möglichkeit weitere Karten zu legen (Basiskarte oder gezogene Karte), kann oder will dies aber nicht, so gilt es den nächste Spieler darüber zu informieren. Erfolgt kein Signal so muss der nächste Spieler zumindest eine angemessene Zeit warten, bevor er seinen Spielzug beginnt.

§ 2 SPIELPFLICHT / KARTE ZIEHEN

Besitzt ein Spieler das Spielrecht und kann den Spielstapel nicht bedienen, so muss er eine Karte auf die Hand aufnehmen. Diese kann, falls sie sich nach Begutachtung als legale Karte herausstellt, auch sofort wieder gespielt werden.

Fälschlicherweise zuviel gezogene Karten müssen als Strafkarten vor sich abgelegt werden. Sollte ein Spieler nicht wissen, dass er an der Reihe ist, so darf ein anderer Spieler am Tisch von 5 auf 0 runterzählen - wurde beim Sagen der 0 noch immer keine Karte gelegt, so muss der Spieler, der an der Reihe ist eine Strafkarte nehmen.

§ 3 REGELVERSTOß

Als Regelverstoß bezeichnet man das vorsätzliche, aber auch das unbeabsichtigte Handeln gegen eine der in dieser Anleitung festgelegten Regeln, oder während dem Spielverlauf hinzugekommenen Sonderregeln.

Hierbei unterscheidet man zwischen Verhaltens- und Karten- bzw. Legeverstößen. Beide Verstöße können bis zum Ende des übernächsten ordentlichen Spielzuges angezweifelt werden.

Jeder Regelverstoß wird mit einer Strafkarte geahndet.

§ 4 STRAFKARTEN

Strafkarten werden, anders als Spielkarten nicht auf der Hand, sondern verdeckt auf dem Tisch am Platz des bestraften Spielers gelagert. Nach dem nächsten ordentlichen Zug des Spielers wandelt sich eine Strafkarte in eine aktive Spielkarte und darf somit auf die Hand aufgenommen werden.



§ 5 FOLGEFEHLER

Folgefehler sind sowohl beim Ablegen der Karten, als auch beim Aufnehmen von Strafkarten mit der entsprechenden Anzahl an neuen Strafkarten zu ahnden. Werden beispielsweise auf eine fälschlicherweise gelegte 9 noch zwei weitere Karten gelegt, so sind insgesamt 3 Strafkarten fällig. Selbiges gilt, wenn der nächste Spieler weiter spielt und erst dann ein vorheriger Fehler bemerkt wird. In diesem Fall müssten beide Spieler Strafkarten entsprechend der Anzahl an falsch gelegten Karten ziehen. Dies ist nur möglich, sofern der ursprüngliche Fehler maximal 2 ordentliche Spielzüge unter schiedlicher Spieler zurückliegt.

Das gleiche Prinzip gilt bei fälschlicherweise (z.B. zu früh) aufgenommenen Strafkarten. Hier wird das Vergehen durch die entsprechende Anzahl an falsch aufgenommenen Karten mit zusätzlichen Strafkarten geahndet.

§ 6 ANZWEIFELN

Jeder Mitspieler kann anzweifeln, sprich er teilt der Spielgruppe mit, er hätte ein Regelverstoß beobachtet. Ein korrektes Anzweifeln wird mit einer Strafkarte seitens des Angezweifelten bestraft, falsches anzweifeln wird hingegen mit einer Strafkarte für den Anzweifler geahndet.

Wichtig ist an dieser Stelle noch den Unterschied zwischen Fragen & Anzweifeln hervorzuheben: Fragen zu stellen ist jederzeit erlaubt, sie müssen aber nicht zwingend beantwortet werden (Fragen zu den Regeln hingegen sollten möglichst immer korrekt beantwortet werden). Der Unterschied zum Anzweifeln liegt darin, wenn die Frage gleichzeitig eine mögliche Strafkarte impliziert und zur Folge hätte. Dann gilt die Frage nicht mehr als Frage sondern als Anzweifeln.

§ 7 PLENUM

Bei unklarer Auslegung der Regeln kann das Plenum angerufen werden. Es besteht aus allen sich im Spiel befindlichen Spielern inklusive des Angeklagten und des Klägers. Dem Plenum wird der Sachverhalt noch einmal von beiden Parteien dargestellt und der Kläger äußert seine Forderungen. Diese dürfen das maximale Strafmaß von einer Strafkarte pro Regelverstoß nicht übersteigen. Danach wird per Handzeichen eine Entscheidung gefällt. Fällt das Plenum eine Entscheidung gegen den Angeklagten so wird der Forderung der Anklage Folge geleistet, fällt es eine Entscheidung für den Angeklagten so wird die Forderung fallengelassen. Mit diesem Ausgang hat der Kläger den Angeklagten



zu Unrecht angezweifelt und somit einen Regelverstoß nach § 5 Anzweifeln begangen. Bei Gleichstand der Stimmen im Plenum wird nach dem Grundsatz „In dubio pro reo“ gehandelt und die Strafkarte ebenfalls dem Ankläger zugeschoben.

§ 8 KARTEN NEU MISCHEN

Der Spielstapel darf nur von jenem Spieler neu gemischt werden, welcher nicht in der Lage die erforderlichen Karten zu ziehen. Hierbei ist es nicht relevant ob es sich um eine Straf- oder Spielkarte handelt. Weiter darf der Mischer nicht die oberste Karte, sowie im Falle einer Damen oder 7er Runde alle wiederholenden 7er und Damen (inklusive 10er) in den Kartenstapel einmischen, sondern muss diese auf dem Ablagestapel liegen lassen.

§ 9 BESONDERHEITEN

§ 9. A DAMENRUNDE

Hat ein Spieler mindesten zwei „echte“ (keine 10er) Damen auf der Hand so darf er zu Beginn eines ordentlichen Zuges eine Damenrunde ausrufen. In dieser dürfen nur Damen und 10er gespielt werden. Das Ausrufen einer Damenrunde geschieht, indem der Spieler den Mitspielern zwei Damen zeigt und „Damenrunde“ ansagt. Falls dies verstanden wird, ist dies entweder mit einer Strafkarte zu ahnden oder der Zug wird nicht als Starten einer Damenrunde gewertet. Befindet sich auf der Hand eines anderen, sich an der Reihe befindlichen Spielers keine Dame oder 10, so kann er den Zug nicht bedienen und muss ziehen. Allein der Spieler, welcher die Damenrunde gestartet hat, darf das Ende der Damenrunde ausrufen. Dies muss spätestens mit dem Legen der letzten „echten“ Dame geschehen. Eine Damenrunde kann also auch über mehrere Runden gehen, sofern der Ausrufer mehr als zwei Damen (oder 10er) auf der Hand hat. Falls ein Spieler vergisst eine Damenrunde zu beenden, muss ebenfalls eine Strafkarte gezogen werden.

§ 9. B KÖNIGSGELAGE

Auf das spielen eines Königs kann sofort ein weiterer König (oder auch eine 10) von einem beliebigen Spieler eingeworfen werden. Dies ist nur so lange möglich so lange ein König anspielbar ist oder der dem Uhrzeigersinn folgende Spieler seinen Zug beendet hat.



§ 9. C DER LARGE HADRON COLLIDER (LHC)

Legt ein Spieler als spielletzte Karte eine 7, so dürfen weiterhin 7er gespielt werden, mit dem Ziel, dass der Spieler, der beendet hat wieder neue Karten erhält.

§ 9. D KLAUSEL DER SCHWEIZERISCHEN VOLKSPARTEI

Es darf kein Bube auf einen anderen Buben gelegt werden.

§ 9. E ROGER FEDERER

Beim anspielen der Karten darf der Geber lediglich einen Angabefehler machen, darauf folgende Fehler werden mit einer Strafkarte bestraft. Wird einem Spieler eine Karte offen ausgeteilt, so ist dies als Ausgabefehler zu werten. Der Spieler darf entscheiden, ob er eine neue Karte möchte oder die offene Karten lieber behalten will. Solche „Ge befehler“ beim Austeiler selbst sind zwar erlaubt, aber äußerst ungern gesehen und werden daher auch häufig als „räudiger Didi“ bezeichnet.

§ 10 SCHLUSS EINER RUNDE

Der Schluss oder das Ende einer Runde ist dann erreicht, sobald ein Spieler seine letzte Karte korrekt ablegt. Der Spieler darf das Ablegen nicht mit einem Ausruf beenden, jedoch ist ihm gestattet die Mitspieler darauf hinzuweisen, dass er seine letzte Karte gespielt und damit die Runde beendet hat.

§ 10. A MAU

Der Spieler muss unmittelbar dann Mau sagen, sobald er lediglich eine aktive Karte auf der Hand hat. Dies kann mit dem Ablegen der vorletzten Karte geschehen, muss aber unbedingt vor dem Ende des



ordentlichen Zuges des Spielers angemerkt werden. Falls nur noch eine Strafkarte vor dem Spieler liegt, muss nach dem regulären Zug Mau gesagt werden, also sobald die Strafkarte zur aktiven Karte wird.

§ 10. B MAU-MAU

Der Ausruf Mau-Mau muss mit dem Ablegen eines Buben am Spielende ausgestoßen werden, ansonsten ist dieser Ausruf zu unterlassen.

§ 11 EIN-/AUSSTIEG

Der ein bzw. Ausstieg ist jederzeit zum Beginn bzw. Ende einer Runde bedingungslos möglich. Es darf also jederzeit zugestiegen, jedoch nie eingestiegen werden.

§ 12 HINZUFÜGEN VON REGELN

Ein Spieler darf nach einer bestimmten Anzahl von Siegen neue Regeln hinzufügen. Diese Anzahl ist von der Größe der Spielgruppe (aktive Spieler) abhängig. Wie viele Gewinnpunkte für eine Regelergänzung notwendig sind, ist in der Tabelle Spieler/Gewinnpunkte-Verhältnis festgelegt.

Spieler	2	3	4	5	6	7	8
---------	---	---	---	---	---	---	---

Gewinnpunkte	10	10	10	6	6	6	4
--------------	----	----	----	---	---	---	---

Ein Spieler darf während eines Spiels mehr als eine Regel hinzufügen, bei Mau-Mau (Schweizer Regeln) bis 100, wird der Gewinner bei 2-3 Spielern neun ergänzende Regeln festgelegt haben dürfen. Alle hinzugefügten Regeln werden auf der Punktetafel notiert und sind dann gültig, wenn die entsprechende Punktetafel sich im aktiven Einsatz befindet. Welche Punkte tafel aktiv ist, wird im Paragraph § 14 Punktetafel beschrieben.

§ 13 PUNKTE

Für einen normalen Sieg erhält ein Spieler einen Punkt. Wird das Spiel mit einem Mau Mau beendet, so bekommt der Spieler zwei Punkte. Alle anderen Spieler gehen leer aus. § 14 Empfohlenes Punktemodel Mau-Mau (Schweizer Regeln) wird in der Regel bis 100 gespielt. Sprich derjenige Spieler, welcher zuerst die 100 Punkte Marke erreicht, hat das Spiel gewonnen. Theoretisch ist es auch möglich eine andere



Siegespunktzahl festzulegen, erwünscht sind jedoch Spiele auf 100. Zum Zeitpunkt der Veröffentlichung dieses Regelwerks, wurde kein abweichendes Punktemodel dokumentiert.

§ 15 PUNKTETAFEL

Sobald eine Punktetafel im Raum ist, welche mind. zwei der Anwesenden repräsentiert, muss diese weiterverwendet werden. Bei mehr als einer, wird jene Tafel verwendet, welche die meisten Namen der anwesenden trägt. Bei Gleichstand entscheidet CCC (siehe Regelwerk „Alles außer Stereo“).

§ 16 SONDERREGELVORSCHLÄGE

Verhaltensregeln

§ 16. A DER FRÖHLICHE WILLI

Ist auf dem Kartenstapel keine Karte mehr vorhanden, so muss der das Spielrecht besitzende Spieler so tun als würde er von der Stelle, an der sich zuvor der Kartenstapel befunden hat, eine Karte ziehen und dann verwunderten Gesichtsausdrucks mit dem Mitspieler einen neuen Kartenstapel beginnen.

§ 16. B TSCHULDI!

Im Falle dass man mit seinem Zug, etwas zu Ungunsten eines anderen Spielers tut (aussetzen, ziehen, etc.), muss eine Geste der Versöhnung folgen. Beispielsweise das Aussprechen von „Tschuldi“ welches an den benachteiligten Spieler gerichtet sein muss. Kartenregeln

§ 16. C KOMMANDO PIMPERLE (ODER AUCH KOMMANDO BIMBERLE, KOMMANDO BIMMELE ODER AUCH KOMMANDO PRICKELN)

Wird eine ausgewählte Karte gespielt, so müssen alle Spieler mit einem Zeigefinger die Tischkante berühren. Der letzte Spieler erhält eine Strafkarte.



§ 16. D DIE EINSAME 9

Wird eine Basiskarte alleine, also ohne weitere abgelegte Karten gespielt so muss die einsame 9 von allen Spielern kurz gestreichelt werden.

§ 17 REGEL WELCHE NOCH EINGEARBEITET WERDEN MÜSSEN (SORRY)

Folgende Regeln wurden noch nicht im Regelwerk berücksichtigt: * rädiger durch schweizer
Schimpfwort ersetzen